

REGLER FOR VIDEOREPLAY (VR)

Gyldig fra den 1. juli 2025

Tidligere udgaver annulleres



**Dansk
Håndbold**
Sammen for holdet



Regler for Videoreplay (VR)

Introduktion

VR giver dommerne en mulighed for øjeblikkeligt at gennemse en situation på en Tv-skærm, hvis ikke de var i stand til at se hele situationen på banen, og de ønsker at se situationen igen, før de træffer deres endelige afgørelse. Dette gælder specifikt nøglesituationer, hvor dommerne beslutter sig for at se situationen på video i tillæg til deres observationer på banen.

Situationer, hvor VR er tilladt		
#	Situation	Beskrivelse
1	Mål/Ikke mål	Afgørelse om, hvorvidt bolden har krydset mållinjen helt.
2		Afgørelse om, hvorvidt tiden er udløbet, eller der er fløjtet, inden bolden har krydset mållinjen helt.
3	Alvorlige eller usportslige aktioner	En situation uden for dommernes synsvinkel, og uden bolden er i nærheden.
4	Diskvalifikation	I tilfælde af, at der er tvivl om, hvilken spiller der skal straffes med en diskvalifikation.
5	Konfrontationer på banen	En konfrontation, der involverer mere end 2 spillere, og dommerne er i tvivl om, hvilke(n) spiller(e), der skal straffes.
6	Fejlagtig udskiftning	I tilfælde af fejlagtig udskiftning eller overtallig spiller på banen, der ikke tydeligt er identificeret fra dommerbordet.
7	Simulering	I de tilfælde, hvor dommerne er i tvivl om, hvorvidt der er sket en forseelse, der skal straffes progressivt, eller der er tale om en spiller, der ved brug af simulering forsøger at vildlede dommerne.
8	Regel 8	I de tilfælde, hvor dommerne er i tvivl om, hvorvidt der er tale om en udvisning eller en diskvalifikation, eller hvorvidt en diskvalifikation skal henføres under regel 8:5, 8:6, 8:9, 8:10 eller 8:11.

Situationer, hvor VR er tilladt		
#	Situation	Beskrivelse
9	Kampafgørende kendelser i de sidste 30 sekunder af kampen (Inklusive kast udført efter slutsignalet for kampen)	I de tilfælde, hvor dommerne er i tvivl om en straffekastafgørelse, en bestrafning eller en kendelse, der kan føre til tab af boldbesiddelse inden for kampens sidste 30 sekunder.
10	Elektronisk Team time-out	I tilfælde af tekniske problemer med den Elektroniske Team time-out, tvivl hos dommerne eller observatøren om hvilket hold, der var i boldbesiddelse, da Team time-out knappen blev aktiveret, eller tvivl hos observatøren eller dommerne om, hvem der aktiverede den Elektroniske Team time-out.
11	Andet	I de tilfælde, hvor der opstår en situation, der kan føre til protest.

Bemærkninger:

1. Dommerne skal i alle tilfælde træffe en afgørelse med baggrund i observationer af det, som de i øjeblikket ser på banen. VR skal alene anvendes i tvivlstilfælde som anført ovenfor og skal ses som et ekstra hjælpemiddel til at nå den rigtige afgørelse, når dommerne af forskellige årsager ikke får set situationen på banen.
2. Hvis dommerne i forbindelse med VR ser en forseelse, der ikke er dømt, skal de korrigere deres kendelse baseret på det, som de ser i forbindelse med deres VR. Dette gælder dog kun for forseelser, der sker samtidig med eller umiddelbart inden den situation, som de er ved at gennemse på skærmen.

3. Hovedformålet med at anvende VR er at nå frem til den korrekte kendelse. Hvis dommerne i forbindelse VR ser, at der ikke var nogen forseelse, er det tilladt at beslutte sig for play-on. Bemærk dog, at hvis VR er blevet fremprovokeret af en simulering eller en overreaktion fra en spiller eller en official, betragtes det som usportslig opførsel og skal straffes som sådan.
4. Observatøren kan alene anvende VR i situationer omfattet af pkt. 6, 10 og 11, eller i situationer, hvor der skal gives en diskvalifikation i forbindelse med en episode sket uden for banen. De kan dog anmode dommerne om at anvende VR i situationer omfattet af pkt. 3. I alle andre situationer er det tilladt observatøren at rådgive dommerne om at anvende VR.
5. I princippet skal afgørelsen og anvendelse af VR tages i direkte forbindelse med den situation, som man ønsker at gennemse. Det er ikke muligt at anvende VR, efter bolden har skiftet besiddelse 2 gangen efter situationen, som man ønsker at gennemse, eller efter det formelle kast i forbindelse med andet skift af boldbesiddelse er udført.
6. Hvis der anvendes VR i forbindelse med slutsignalet for første halvleg, forlængelser eller kampen, skal alle spillere og holdofficials forblive i udskiftningsområdet, indtil afgørelsen er blevet vist af dommerne.
7. I tilfælde af at observatøren har anmodet om anvendelse af VR, skal en af dommerne deltage, hvis afgørelsen også omhandler, hvordan spillet skal genoptages.
8. Hvis videogennemgang er til rådighed, beror afgørelsen for anvendelse af VR alene hos dommerne eller observatøren. Faktuelle afgørelser truffet af dommerne eller observatøren på baggrund af VR betragtes som en afgørelse taget med baggrund i deres situationsbedømmelse og er dermed endelig. Hvis spillere eller officials på en aggressiv måde opfordrer til VR, kan de straffes for usportslig opførsel jf. regel 8:7-8.

Retningslinjer for gennemførelse af VR

#	Handling
1	Både dommerne og observatøren kan beslutte, hvorvidt der skal gennemses en situation på video. Time Out er obligatorisk
2	Dommerne fløjter Time Out og viser ved at tegne en firkant med hænderne, at der nu er en situation, der skal analyseres ved et VR
3	Dommerne henvender sig til observatøren og fortæller, hvorfor de vil anvende VR. Hvis situationen ikke er omfattet af reglerne for VR, har observatøren pligt til at skride ind
4	Mens situationen analyseres, befinder begge dommer sig ved skærmen, mens observatøren har ansvaret for spillere og observatører på og uden for banen
5	Efter VR kan en beslutning alene træffes, hvis videoen tydeligt viser situation
6	Hvis dommerne ikke kan se situationen ved VR, skal de træffe en beslutning baseret på de observationer, som de gjorde på banen
7	Hvis VR er besluttet i direkte tilknytning til slutsignalet på en halvleg, skal spillere og officials forblive på banen, indtil en beslutning er truffet
8	VR skal udføres så hurtigt som muligt. Tekniske problemer kan dog forlænge varigheden af et VR
9	Efter VR, skal beslutningen af dommerne tydeligt kommunikeres til officials, spillere, tilskuere og medier
11	Under et VR er det kun tilladt dommerne og observatøren at befinde sig ved TV-skærmen
12	Observatøren og dommerne skal følge de basale principper i forhold til færrest mulige afbrydelser af kampen